

## PENGEMBANGAN MEDIA SPIN WELL MATERI ALAT PEMBAYARAN DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

## PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN WELL* MATERI ALAT PEMBAYARAN DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

**Annisa Maharinda**

S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [annisamaharinda10@gmail.com](mailto:annisamaharinda10@gmail.com)

**Dr. Waspodo Tjipto Subroto S. M.Pd**

Dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan perantara antara guru kepada siswa dalam hal menyampaikan pesan yang terjadi di dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat bermacam-macam wujud interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan sumber belajar. Salah satu interaksi cara belajar siswa dengan guru adalah dengan ceramah. Tetapi efektivitas belajar dengan mendengarkan saja kurang optimal. Belajar akan dikatakan efektif apabila si pembelajar menerapkan sesuatu, melalui segala metode dan segala media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *spin well* ketika diterapkan dalam proses pembelajaran, bagaimana kepraktisan media menurut respon siswa, bagaimana keefektifan media yang sudah diterapkan dengan menggunakan hasil belajar siswa yang berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D) Borg and Gall* yang telah dimodifikasi menurut Sugiyono (2016) yaitu meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *Spin well* untuk materi Alat Pembayaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 17 Surabaya kelas X IPS 1 berjumlah 20 orang siswa, X IPS 2 berjumlah 30 orang siswa dan X IPS 3 berjumlah 30 orang siswa. Hasil dari penelitian ini, media pembelajaran *spin well* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli evaluasi dan ahli media sehingga media pembelajaran *spin well* layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran. Media pembelajaran *spin well* telah dinyatakan dapat diterima baik oleh siswa. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media juga dikatakan efektif dengan dibuktikan oleh nilai *posttest* dengan menggunakan uji *t* dengan signifikansi 0.268 yang terdapat peningkatan dari nilai *pretest* dengan persentase nilai *pretest* sebesar 52% dan nilai *posttest* sebesar 79%.

**Kata Kunci :** Penelitian, Pengembangan, Media Pembelajaran, *Spin well*, Kelayakan, Respon siswa, Keefektifan

### ABSTRACT

*Learning media are tools as an intermediary between the teachers to deliver the message to the student in the learning process in order to achieve the learning objectives to be achieved. There are various form of interaction of students with learning resources. One interaction with the student learning is the teacher lectures. But the effectiveness of learning by listening to just less than optimal. Learning will be considered effective if the learner to do something, through a multi-method and multi-media. This study aims to determine the feasibility of learning media spin well when applied in the learning process, how the media practicality according to student responses, how the effectiveness of the media that has been applied by using the results of student learning in the form of value pretest and posttest. This research uses a quantitative approach to research methods of experimental type of research and development Research and Development (R&D) Borg and Gall which has been modified according to Sugiyono (2016) is researching and developing instructional media material Spin well for Payment Instruments. This research was conducted at SMAN 17 Surabaya class X IPS 1 totaled 20 students, X IPS 2 were 30 students and X IPS 3 were 30 students. The results of this research, instructional media spin well otherwise very decent by subject matter experts, linguists, expert evaluations and expert media so well worth learning media spin is applied as an alternative medium of learning. Learning media spin well have been declared well received by students. Results of student questionnaire responses showed the students interested to participate in the learning process. Media also said to be effective as evidenced by the value posttest using t test with signification 0.268 that there was an increase of the value of pretest with a percentage value of 52% pretest and posttest score of 79%.*

**Keywords:** Research, Development, Learning Media, *Spin well*, Feasibility, student response, Effectiveness

### PENDAHULUAN

Berdasarkan pada UU No. 20 Th. 2003 pasal 3 yang berbunyi bahwa, "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Supardi (2010) mengatakan bahwa bermain di dalam kelas ditujukan untuk menghindari atau kejenuhan, dan rasa mengantuk peserta didik selama terjadinya proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggabungkan *game* di dalamnya diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan lebih menyenangkan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *game* bertujuan untuk mengajar siswa dan menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan oleh peneliti yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2017 di SMAN 17 Surabaya, para pengajar sudah menggunakan metode pembelajaran yang beragam seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, studi kasus, dan berbagai macam metode. Namun, seringnya siswa mudah bosan dan jenuh yang berakibat pada berkurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang akan disampaikan, yang akhirnya berdampak pada penurunan hasil belajar dan prestasi siswa. Pada materi Sistem dan Alat Pembayaran yang diajarkan di kelas X, guru ekonomi yang mengajar menggunakan metode diskusi dan studi kasus dalam proses pembelajaran.

Guru mengalami hambatan dalam hal menyampaikan materi supaya siswa dapat memahaminya dengan benar khususnya pada subbab alat pembayaran dimana siswa mengalami kesulitan untuk membedakan alat pembayaran tunai dan alat pembayaran non tunai. Dimana dalam kompetensi dasar diharapkan siswa mampu mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran. Pada sub materi tersebut siswa dituntut untuk memahami dan dapat membedakan alat pembayaran tunai, alat pembayaran nontunai, serta alat pembayaran internasional. Sebelumnya, guru sudah menjelaskan dan memberikan contoh soal pada subbab tersebut, namun siswa tetap kesulitan memahaminya. Sehingga pada saat dilaksanakannya ulangan harian, rata-rata siswa mendapatkan nilai dibawah kkm atau setara dengan kkm dan hanya ada sedikit siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm.

Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif dalam berdiskusi, terdapat beberapa orang saja yang benar-benar berfikir dalam diskusi tersebut. Beberapa anggota kelompok lainnya ada yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, ada yang bermain handphone, ada yang mengobrol, juga bercanda dengan teman lainnya. Sehingga siswa kurang merespon apa yang disampaikan oleh guru dan tidak dapat menyerap materi secara keseluruhan. Hal ini terjadi karena siswa merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang monoton.

Sadiman (2010:78-80) menyatakan bahwa permainan menjadi menarik karena ada unsur kompetisi dan siswa dapat memecahkan kesulitan yang mereka hadapi serta dapat membantu siswa yang sulit belajar

dengan metode konvensional. Penggunaan media pembelajaran dengan menambahkan permainan di dalamnya diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, menyenangkan, meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu *games* yang dapat diterapkan dalam media pembelajaran adalah *Spin well*. *Spin well* merupakan salah satu permainan yang diadopsi dan dimodifikasi dari permainan meja *roulette* yang merupakan salah satu permainan papan kecil yang terkenal di dunia khususnya dalam dunia judi yang biasa disebut dengan permainan “roda kecil”. Tujuan dari permainan ini adalah menebak dimana bola akan berhenti saat roda kecil tersebut berputar, jika tebakan benar maka akan mendapatkan chip atau keuntungan.

Sejarah permainan *roulette* atau roda kecil ini dimulai pada awal abad ke-17. Media permainan *Spin well* ini adalah pengembangan dari permainan roda *roulette* yang sebenarnya. Didalamnya terdapat beberapa gambar tentang materi Alat Pembayaran dan pertanyaan yang harus dijawab oleh seorang pemain yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Melalui pengembangan media *Spin well* ini terdapat kartu soal pertanyaan dan peraturan yang tercantum dalam permainan yang akan membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya.

Rahmawan (2014) menemukan bahwa hanya terdapat 1 roda poros berputar dilapisi dengan kertas art paper. Media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

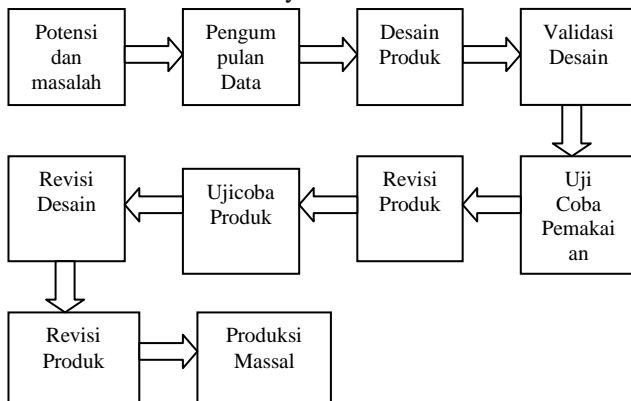
Melihat kondisi yang telah terjadi di lapangan, diperlukan variasi media pembelajaran yang memungkinkan untuk memudahkan pengajar dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan studi ini, yakni: (1) mendeskripsikan kelayakan penggunaan media *spin well* dalam materi alat pembayaran menurut para ahli; (2) mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media *spin well* dalam materi alat pembayaran di kelas X SMAN 17 Surabaya menurut respon siswa; (3) mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *spin well* dalam materi alat pembayaran.

Adapun penelitian pengembangan ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti, siswa dan guru. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut: (1) Manfaat bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang macam-macam penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. (2) Manfaat bagi siswa, dapat mengikuti pelajaran dan menangkap materi dengan mudah dan menyenangkan, juga merespon dengan baik materi yang dibantu oleh media pembelajaran tersebut sehingga dapat menimbulkan peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. (3) Manfaat bagi guru, dijadikan referensi dalam mengembangkan media tersebut untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dengan permainan.

# PENGEMBANGAN MEDIA SPIN WELL MATERI ALAT PEMBAYARAN DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* Borg and Gall yang telah dimodifikasi menurut Sugiyono (2016), yaitu meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *Spin well* untuk materi Alat Pembayaran.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan *Research and Development Research (R&D)*.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran *spin well* dilihat dengan menggunakan desain penelitian dengan model *nonequivalent control group design* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang divisualisasikan dengan tabel sebagai berikut:

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	—	O <sub>4</sub>

Gambar 2. *None equivalent control group design*

Subyek penelitian yang dilakukan ini yakni siswa kelas X SMAN 17 Surabaya semester genap tahun pelajaran 2016-2017. Subyek penelitian ini adalah 3 kelas dengan kelas ujicoba terbatas sebanyak 20 orang siswa, kelas eksperimen X IIS 2 berjumlah 30 orang siswa dan pada kelas kontrol X IIS 3 berjumlah 30 orang siswa pula. Sehingga jumlah total dari keseluruhan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 80 orang siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:182) menyatakan bahwa evaluasi kelompok besar perlu diuji cobakan kepada lebih dari 20 orang siswa yang dapat mewakili target.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif tersebut didapatkan dari lembar validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli berupa penilaian terhadap produk *spin well* yang dikembangkan melalui indikator yang sudah disusun peneliti. Pada teknik analisis data pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menggunakan kriteria penilaian skala likert. Sedangkan analisis data pada hasil respon siswa menggunakan kriteria penilaian skala guttman.

Tabel 1. Skala likert

Penilaian	Nilai skala
Sangat buruk	1
Buruk	2
Sedang	3
Baik	4
Sangat baik	5

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban:	Nilai:
Ya	1
Tidak	0

Setelah itu untuk mendapatkan hasil yang diperoleh dari data validasi oleh para ahli dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan

x = Jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

xi = skor tertinggi dari angket dikali jumlah responden dikali jumlah item

Hasil analisis yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam tabel skor berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skala Likert dan Guttman

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Media dapat dikatakan layak apabila memperoleh hasil interpretasi sebesar  $\leq 61$ .

Kemudian untuk mengetahui keefektifan media soal pretest dan posttest, peneliti menggunakan teknik analisis uji analisis butir soal, uji normalitas, uji asumsi klasik, dan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Permainan *Spin well* Materi Alat Pembayaran Di Kelas X SMAN 17 Surabaya

Dalam proses pengembangan terdiri dari 6 tahapan yakni (1) Potensi dan Masalah, Dalam hal ini, peneliti telah melakukan studi literasi bahwa peserta

didik ternyata mengalami kesulitan belajar dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada materi alat pembayaran. Pasalnya, dalam kurikulum 2013 tentang alat pembayaran, siswa dirasa kurang mampu memahami apa yang telah diajarkan. (2) Tahap Pengumpulan Data, diperoleh dengan cara mencari informasi melalui guru ekonomi kelas X SMAN 17 Surabaya yakni dengan mewawancarainya dan beliau memberikan pernyataan bahwa materi Alat Pembayaran adalah materi yang cukup rumit karena pokok bahasan materi yang luas dan terdapat beberapa sub bab yang dipelajari sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi.

Tahap Desain Produk, pada tahap ini produk *Spin well* merupakan media pembelajaran berupa permainan edukatif yaitu roda berputar yang di dalamnya terdapat 6 bidang yang merupakan sub bab dari materi alat pembayaran yang disampaikan dan terdapat gambar-gambar visual di dalamnya sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Disini, siswa dapat bermain sambil belajar yaitu dengan cara dibentuk tim kelompok yang akan maju untuk memutar media *Spin well* untuk mendapatkan pertanyaan pada nomer yang telah ditunjukkan oleh panah. Selanjutnya, pemain *Spin well* akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan nomor yang telah ditunjukkan oleh anak panah yang diambil dari kotak pertanyaan dan berisi kartu pertanyaan yang diambil secara acak sehingga peserta tidak akan mengetahui apa pertanyaan tersebut.

Tahap Validasi Desain Produk, Validasi desain media pengembangan *Spin well* ini dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universita Negeri Surabaya yaitu Ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd, M.pd. Untuk validasi materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Ekonomi yaitu Bapak Dr.Waspodo Tjipto Subroto S. M.Pd. Selain itu validasi bahasadilakukan oleh Dosen Fakultas Bahasa dan Seni yaitu Ibu Dra.Trinil Dwi Turistiani, M.Pd. Dan untuk validasi evaluasi, dilakukan oleh Dosen Fakultas Ekonomi yaitu Bapak Riza Yonisa Kurniawan, S.Pd, M.Pd.

Tahap Revisi Desain Produk, produk yang sudah divalidasi oleh para ahli akan didiskusikan, sehingga akan diketahui kekurangan dan kelebihanannya. Kekurangan yang telah ditemukan selanjutnya produk tersebut akan diperbaiki. Tugas perbaikan produk ini akan dilaksanakan oleh peneliti agar mendapatkan hasil produk yang diinginkan.

Tahap Uji Coba Produk, Setelah di evaluasi dan direvisi, maka produk sudah siap untuk diujicobakan pada siswa. Pada tahap awal akan dilakukan simulasi penggunaan media pembelajaran *Spin well* setelah itu dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Setelah hasil yang diketahui pada kelas uji coba terbatas selanjutnya media diterapkan pada subyek penelitian.Yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan media *Spin well* lebih efektif dan efisiensi dibandingkan media lain yang telah dikembangkan terlebih dahulu.

Tabel 4. Kritik dan saran

No	Reviewer	Kritik dan Saran
1	Ahli Materi	Soal perlu dilengkapi lagi.
2	Ahli Media	Modul diberi daftar isi, bahan dari poros roda berputar yang terbuat dari banner diganti dengan bhan lain yang lebih rapi ketika diaplikasikan.
3	Ahli Bahasa	Ada beberapa kesalahan yang harus diperbaiki menyangkut kesalahan ejaan pemakaian huruf (istilah asing). Terdapat kesalahan penulisan pada penomoran soal.
4	Ahli Evaluasi	Ada beberapa yang harus diperbaiki.

Gambar 3. Media *Spin Well*

#### Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Spin well* Materi Alat Pembayaran Di Kelas X Sekolah Menengah Atas

Kelayakan media pembelajaran didapatkan dari hasil validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dan ahli evaluasi yang dianalisis dengan cara membagi jumlah skor total dengan skor maksimal dikali 100% (Riduwan, 2012). Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli evaluasi, ahli media, dan ahli bahasa. Data ini digunakan peneliti sebagai acuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran *spin well* pada materi alat pembayaran. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli evaluasi dan ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli materi, Ahli Bahasa, Ahli Media, Dan Ahli Evaluasi

Uji coba oleh Ahli	Hasil	Kriteria kelayakan
Ahli Materi	92.2%	Sangat Layak
Ahli Media	82.22%	Layak
Ahli Bahasa	90.99%	Sangat layak
Ahli Evaluasi	82.5%	Layak
Jumlah	347.91%	-
Rata-rata prosentase	86.98%	Sangat layak



## PENGEMBANGAN MEDIA SPIN WELL MATERI ALAT PEMBAYARAN DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

Menurut hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli evaluasi diperoleh prosentase sebesar 86.98% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran *spin well* dikatakan layak digunakan sebagai media alternatif lain yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### Kepraktisan Media Pembelajaran *Spin well* Menurut Respon Siswa Materi Alat Pembayaran Di Kelas X Sekolah Menengah Atas

Uji coba lapangan dilakukan di kelas X IIS 2 di SMAN 17 Surabaya dengan subjek uji coba lapangan yakni 30 orang siswa. Berikut merupakan hasil uji coba lapangan yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil respon Uji Coba Lapangan

Aspek	Respon Siswa		%	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pernyataan 1	30	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 2	30	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 3	29	1	96.67	Sangat Layak
Pernyataan 4	30	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 5	30	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 6	28	2	93.34	Sangat Layak
Pernyataan 7	29	1	96.67	Sangat Layak
Pernyataan 8	30	0	100	Sangat Layak
Rata-rata uji coba lapangan			98.34	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi respon uji coba lapangan didapatkan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 98.34,% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan persentase yang diperoleh maka dapat dinyatakan bahwa siswa merespon pembelajaran dengan senang dan tertarik dalam pembelajaran materi alat pembayaran dengan media *spin well*. Siswa merasa termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta lebih aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spin well* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi alat pembayaran.

### Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Spin well* Materi Alat Pembayaran Di Kelas X Sekolah Menengah Atas

Keefektifan media pembelajaran *Spin well* dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada subyek penelitian yaitu kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 3 sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas terdapat 30 orang siswa.

#### 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan dari hasil normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* kelas eksperimen yaitu

sebesar 0.200 dan nilai signifikan dari kelas kontrol adalah sebesar 0.70 sehingga nilai signifikan yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol telah melebihi taraf yang ditentukan sebesar 0.05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai signifikan yang melebihi 0.05.

Berdasarkan dari hasil normalitas soal *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 0.132 dan nilai signifikan dari kelas kontrol adalah sebesar 0.78 sehingga nilai signifikan yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol telah melebihi taraf yang ditentukan sebesar 0.05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai signifikan yang diperoleh melebihi 0.05.

#### 2. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, diketahui nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.178. Nilai signifikasinya telah melebihi taraf signifikansi yang telah ditentukan 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwasanya varians-varians populasi sama atau homogen, karena nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0.05

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, diketahui nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.640. Nilai signifikasinya telah melebihi taraf signifikansi yang telah ditentukan 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians-varians populasi sama atau homogen, karena nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0.05.

#### 3. Hasil Uji T

Dengan menggunakan uji t pada nilai *posttest* nilai signifikansi  $0.268 > 0.05$ . Persentase ketuntasan nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 52% dan nilai persentase ketuntasan nilai *posttest* adalah 79% dalam hal ini peningkatan ketuntasan mengalami peningkatan sebesar 22% dan media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena ( $\geq 61\%$ ) tingkat kelayakan sesuai dengan kriteria kelayakan yang dikemukakan Riduwan (2012).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media pembelajaran *spin well* yang dikembangkan dengan menggunakan metode jenis penelitian R&D *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2016), diperoleh kelayakan dari validasi oleh ahli materi sebesar 92.22% ahli media sebesar 82.22%, ahli bahasa sebesar 90.2% dan ahli evaluasi sebesar 82,5%. Media pembelajaran *spin well* praktis digunakan dalam pembelajaran menurut respon siswa dengan persentase

sebesar 98,34% dan efektif digunakan dalam pembelajaran menurut hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan kelas sebesar 79%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn *spin well* dapat dijadikan alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat diaplikasikan pada materi lainnya yang lebih sesuai. Dapat dijadikan referensi pilihan dalam hal membangkitkan respon siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga layak untuk diterapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rahmawan, Alfi Sukriyanto. 2014. Pengembang Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP Pawiyata Surabaya. *Unesa Journal of Economic*, (online).
- Riduwan dan H. Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Supardi, Suparman. 2010. *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

